

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

# ANALISA DESIGN UI/UX *POINT OF SALES* BERBASIS WEB PADA RAJA SAMUDRA POPOK MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

<sup>1</sup>Andi Sanjaya, <sup>2\*</sup>Wida Prima Mustika, <sup>3</sup>Bakhtiar Rifai

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, <sup>3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi,  
Universitas Nusa Mandiri, Jakarta

Jl. Raya Jatiwaringin No.2 RT.8/RW.13 Cipinang Melayu Jakarta Timur 13620

e-mail : andi.aij@nusamandiri.ac.id, wida.wpm@nusamandiri.ac.id, bakhtiar.bri@nusamandiri.ac.id

## Abstrak

*Point Of Sale* adalah sebuah sistem untuk transaksi, yang didalamnya termasuk penggunaan mesin kasir. Dalam lingkup POS, sebuah mesin kasir tidak berdiri sendiri namun sudah termasuk di dalamnya software penunjang dan piranti lain. Aplikasi *Point of Sales* akan membantu pemilik bisnis untuk mencapai tujuan dan dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen. Waktu yang dibutuhkan untuk melayani konsumen pada saat transaksi penjualan menjadi lebih cepat dan informasi yang diberikan menjadi lebih akurat. Pada Raja Samudra Popok transaksi dan pencatatan masih menggunakan manual dengan buku besar, termasuk *stock* popok juga masih dicatat menggunakan *Microsoft Excel* yang menimbulkan data tidak selalu akurat. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang berorientasi pada pengguna. Metode ini memiliki 5 tahapan proses yaitu diantaranya *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Setelah melakukan 5 tahapan tersebut dengan baik, penulis kemudian melakukan *usability testing* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang menghasilkan skor rata-rata sebesar 85. Berdasarkan hasil interpretasi skor SUS, nilai tersebut masuk ke dalam grade A dimana skor didapatkan sudah masuk di atas rata-rata skor sus pada umumnya yaitu sebesar 68.

**Kata Kunci:** *Design Thinking*, *System Usability System*, *Point of Sales*, *UI/UX*

## Abstract

*Point Of Sale* is a system for transactions, which includes the use of a cash register. Within the scope of POS, a cash register does not stand alone but includes supporting software and other devices. The *Point of Sales* application will help business owners to achieve goals and improve service to consumers. The time needed to serve consumers during sales transactions becomes faster and the information provided becomes more accurate. At Raja Samudra Popok, transactions and recording are still done manually with ledgers, including stock of raw materials which is still recorded using *Microsoft Excel*, which means the data is not always accurate. This research uses a user-oriented *Design Thinking* method. This method has 5 process stages, namely *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, and *Testing*. After carrying out these 5 stages well, the author then carried out *usability testing* using the *System Usability Scale* (SUS) method which



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

resulted in an average score of 85. Based on the results of the SUS score interpretation, this value was included in grade A where the score obtained was already in above the average SUS score in general, which is 68.

**Keywords:** Design Thinking, System Usability System, Point of Sales, UI/UX

## 1. Pendahuluan

*Point Of Sales* adalah sebuah sistem untuk transaksi, yang didalamnya termasuk penggunaan mesin kasir. Dalam lingkup POS, sebuah mesin kasir tidak berdiri sendiri namun sudah termasuk di dalamnya software penunjang dan piranti lain. Sistem POS melakukan lebih dari sekedar transaksi jual beli, didalamnya juga bisa terintegrasi perhitungan akuntansi, manajemen barang, harga beli, harga jual, laporan transaksi, dan laporan stok, dan berbagai macam fungsi lainnya, untuk mengetahui jumlah kuantitas persediaan serta menentukan harga yang ada dalam unit POS[1].

Raja Samudra Popok merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang penyedia popok bayi dan dewasa dibawah naungan PT. Terra Samudra yang terletak di Jalan Raya Setu Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Raja Samudra Popok mempunyai toko dengan penjualan yang semakin hari semakin meningkat, namun pencacatan untuk penjualan Raja Samudra Popok ini masih secara manual yaitu masih menggunakan buku besar. Termasuk Stock popok yang tersedia juga masih dicatat menggunakan Microsoft Excel yang menimbulkan data tidak selalu akurat.

Jurnal penelitian yang dibuat oleh David Muheri [1] meneliti tentang kantin sekolah pada Dharma Yudha yang belum memiliki sistem kasir digital atau dengan pencatatan kertas rekapitulasi data transaksi penjualan. Jurnal penelitian selanjutnya oleh Restiawan Yoga Pratama dan Ramsos Somya [2] yang meneliti tentang kendala pencacatan dengan media kertas yang menyebabkan permasalahan seperti kesalahan dalam pencatatan data penjualan dikarenakan kesulitan mencari arsip-arsip yang ada dan harus mendata satu persatu setiap hari dalam bentuk file excel. Jurnal penelitian selanjutnya dilakukan oleh Muhajir Arman dan Rahmat Maberur [3] meneliti tentang Aplikasi Point of Sales yang membantu pemilik bisnis untuk mencapai tujuan dan dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen. Waktu yang dibutuhkan untuk melayani konsumen pada saat transaksi penjualan menjadi lebih cepat dan informasi yang diberikan menjadi lebih akurat.

Metode Design Thingking tentunya menjadi salah satu metode yang dapat membantu penulis dan merancang UI/UX *Point of Sales* berbasis web. Aplikasi kasir ini digunakan untuk mempermudah kinerja dari sisi helpdesk maupun teknisi, mengetahui proses pengerjaan teknisi sudah sampai tahap apa, dan mengetahui kendala apa yang ada di lokasi[4]. Dengan mengganti sistem kasir manual dengan *Point of Sales (POS)* adalah langkah bijak dalam meningkatkan efisiensi operasional bisnis, meminimalkan kesalahan, dan memungkinkan pemilik bisnis untuk mengelola inventaris dan transaksi dengan lebih baik. Ini juga memungkinkan pemilik bisnis untuk memiliki visibilitas yang lebih baik atas kinerja bisnis mereka dan mengambil keputusan yang lebih baik berdasarkan data. Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka perlu pengguna dilakukan pengembangan desain UI/UX *Point of Sales*, yang dapat digunakan sebagai media bagi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

pengguna, dalam merancang desain UI/UX tersebut penulis menggunakan metode *Design Thinking* agar sesuai dengan kebutuhan akhir pengguna Aplikasi. *Design Thinking* sebagai solusi untuk memecahkan masalah kebutuhan akhir pengguna dengan merancang tampilan Design UI/UX aplikasi yang nantinya akan dilakukan testing terhadap desain tersebut.

## 2. Tinjauan Literatur

User Interface (UI) merupakan tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna. Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna[9]. *User experience* merupakan tampilan yang berfokus pada pengalaman penggunanya. Dengan adanya pengalaman yang terbaik sebagai proses meningkatnya kepuasan pengguna (pengguna aplikasi) dalam meningkatnya kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk [10]. *Design Thinking* merupakan alat yang digunakan dalam *problem solving*, *problem design*, hingga *problem forming*. Tidak hanya untuk menyelesaikan suatu permasalahan, namun juga untuk membentuk dan merancang suatu permasalahan. Dalam prosesnya *design thinking* bersifat *human centered* atau berpusat pada manusia. Atau dalam konteks inovasi bisnis adalah pelanggan dan konsumen yang merupakan pengguna akhir (*end user*) dari produk dan jasa yang dihadirkan[12].

## 3. Metode Penelitian

Pada perancangan tampilan UI/UX sebuah aplikasi, diperlukan adanya metode yang sesuai agar desain yang dihasilkan dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penulis menggunakan metode *Design Thinking* dalam penelitian ini, karena metode tersebut sesuai untuk merancang Aplikasi Point of Sales yang dimana metode tersebut berorientasi pada user. Adapun proses dari tahapan-tahapan metode *Design Thinking* yaitu sebagai berikut:



Sumber [17]

Gambar 1. Proses Design Thinking



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

A. Empathize

Empathize merupakan proses awal yang dilakukan dalam perancangan User Interface dengan metode Design Thinking pada Aplikasi Point of Sales Raja Samudra Popok. Pada tahap ini penulis melakukan observasi dan wawancara pada karyawan dari Raja Samudra Popok tersebut guna untuk mengetahui alur transaksi kasir secara manual.

B. Define

Proses dilakukan setelah permasalahan ditemukan pada proses sebelumnya dengan melakukan pendefinisian masalah. Setelah masalah tersebut berhasil didefinisikan, penulis melakukan analisa lebih lanjut untuk mengidentifikasi permasalahan utama dengan menempatkan pengguna sebagai pusat objek permasalahan. Dengan mengetahui masalah utama, penulis dapat menyesuaikan perancangan pada tampilan antarmuka pengguna dengan memberikan solusi terhadap masalah utama.

C. Ideate

pada tahap ini dilakukan proses pemikiran kreatif terhadap aplikasi yang akan dibuat dengan menuangkan pikiran atau ide design yang menarik dan sederhana bagi para penggunanya dengan dilakukannya brainstorming. Hasil dari brainstorming tersebut kemudian dituangkan melalui penggambaran kasar atau biasa disebut wireframe.



Sumber [17]

Gambar 2. Corong Inovasi

D. *Prototype*

Proses ini dilakukan setelah pembuatan wireframe, sebagaimana telah dilakukan ditahap sebelumnya. Prototyping merupakan proses pembuatan User Interface yang disempurnakan dengan memerhatikan warna, tipografi, gambar animasi, dan lainnya secara terperinci.

E. *Testing*

Pada Proses ini pengujian prototype untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari prototype yang sudah dibuat. Prototype yang sudah jadi akan diujicobakan kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang berguna dalam mengetahui kekurangan dan kebutuhan yang sebenarnya dari pengguna.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### a. Tahapan Metode Design Thinking



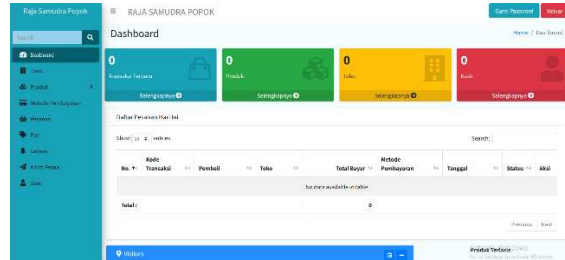
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

Adapun hasil dari setiap tahapan-tahapan dari metode Design Thinking yaitu sebagai berikut :

1. *Emphatize*

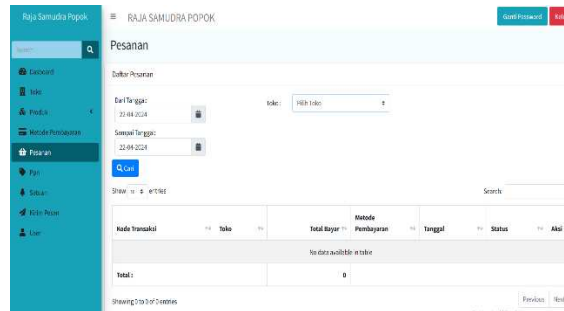
Pada tahapan ini, penulis , melakukan observasi serta wawancara kepada karyawan Raja Samudra Popok. Hasil dari observasi dan wawancara tersebut kemudian dibuat menjadi Beranda.



Gambar 3. Beranda

2. *Define*

Pada tahapan ini, penulis mendefinisikan masalah yang ada pada tahap sebelumnya, hasil dari pendefinisian masalah tersebut kemudian dituangkan dalam sebuah Pengelolaan Pesanan.



Gambar 4. Pengelolaan Pesanan

3. *Ideate*

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan berbagai macam ide yang akan menjadi solusi bagi masalah-masalah yang sudah dirumuskan dan didefinisikan sebelumnya. Untuk mengetahui kebutuhan fitur yang akan dibuat, maka dilakukan brainstorming bersama pengguna yang hasilnya akan berupa gagasan ide untuk diimplementasikan ke dalam sistem.

4. *Prototype*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

Pada tahapan proses prototyping, dilakukan pembuatan tampilan desain prototype (user interface) aplikasi *Point Of Sales* yang dibuat menyesuaikan hasil identifikasi kebutuhan pengguna (user experience) pada tahapan yang sudah dilakukan sebelumnya.

#### 5. Testing

Tahap ini dilakukan setelah prototype aplikasi tersebut dibuat. Pada tahap ini, penulis melakukan usability testing dengan menggunakan metode *System Usability System (SUS)* untuk mengukur kualitas dari hasil perancangan aplikasi *Point of Sales* untuk mengetahui apakah tampilan dari aplikasi tersebut telah memenuhi kebutuhan pengguna sesuai dengan keinginan pengguna.

#### b. Analisa Kebutuhan Pengguna

Penulis menyebarkan kuesioner yang berisikan pertanyaan seputar kebutuhan pengguna pada aplikasi *Point of Sales*. Kuesioner tersebut mendapatkan sebanyak 12 responden. Berikut hasil dari kuesioner kebutuhan pengguna yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Analisa Kebutuhan Pengguna

| Responden | Apakah pembuatan aplikasi ini akan membantu pekerjaan? | Apakah warna yang cocok untuk kombinasi di aplikasi ini? | Sebaiknya Bahasa apa yang digunakan dalam aplikasi ini? | Apakah Aplikasi ini harus dibuat sesederhana mungkin? | Letak- letak fitur harus sesuai agar mudah digunakan? | Metode apa saja yang sebaiknya digunakan dalam transaksi pada aplikasi ini? | Jenis Huruf apayang Tepat agar terlihat nyaman untuk dibaca saat menggunakan aplikasi ini? |
|-----------|--|--|---|---|---|---|--|
| R1        | Ya   | Sesuai bisnis yang berjalan berwarna                     | Bahasa Indonesia  | Perlu   | Ya  | Cash, QRIS  | Arial  |
| R2        | Ya   | Hijau  | Bahasa Indonesia  | Boleh saja  | Ya  | Cash, Transfer, Qris  | Arial  |
| R3        | Ya   | Hijau toska  | Bahasa Indonesia  | Ya  | Ya  | E-Wallet, Cash  | Arial  |
| R4        | Ya   | Hijau  | Bahasa Indonesia  | Perlu   | Ya  | E-Wallet, Cash, QRIS  | Arial  |
| R5        | Ya   | Hijau  | Bahasa Indonesia  | Ya  | Ya  | Cash  | Calibri  |
| R6        | Ya   | Hijau dan Kuning   | Bahasa Indonesia  | Ya  | Ya  | Cash, Transfer, Qris  | Arial  |
| R7        | Ya   | Hijau dan Kuning   | Bahasa Indonesia  | Ya  | Ya  | Cash, Transfer, Qris, E-wallet  | Arial  |



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

|     |    |                 |                  |                           |    |                                |                 |
|-----|----|-----------------|------------------|---------------------------|----|--------------------------------|-----------------|
| R8  | Ya | Hijau dan merah | Bahasa Indonesia | Ya                        | Ya | E-Wallet, Cash                 | Apa saja        |
| R9  | Ya | Hijau dan biru  | Bahasa Indonesia | Ya supaya mudah digunakan | Ya | Cash, Transfer, Qris           | disesuaikan     |
| R10 | Ya | Hijau           | Bahasa Indonesia | ya                        | Ya | E-Wallet, Cash                 | Arial           |
| R11 | Ya | Hijau           | Bahasa Indonesia | ya                        | Ya | Cash, Transfer, Qris, E-wallet | Calibri         |
| R12 | Ya | Hijau           | Bahasa Indonesia | ya                        | Ya | Cash, Transfer, Qris, E-wallet | Times New Roman |

### c. Analisa Kebutuhan Sistem

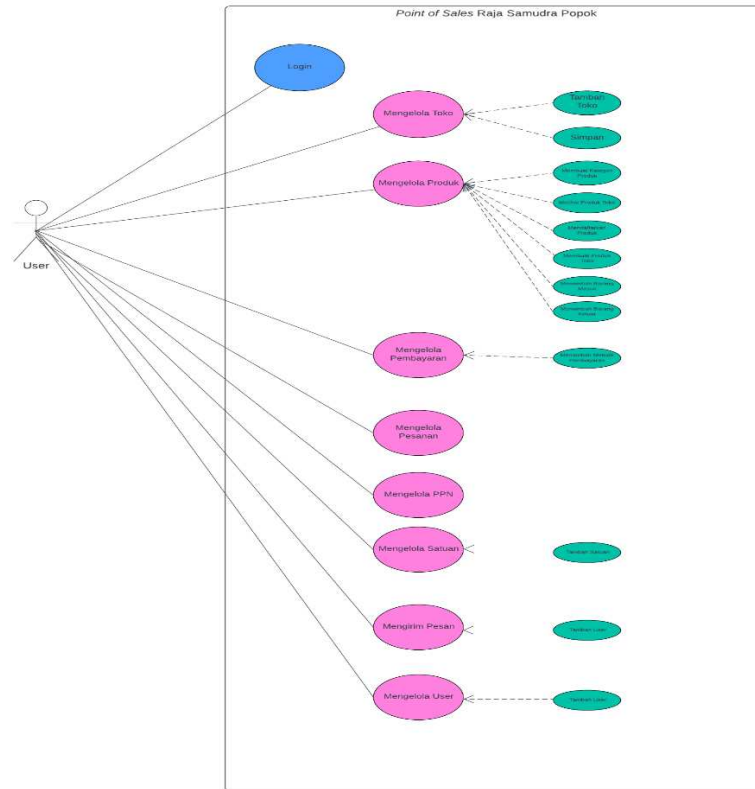
Dalam analisa kebutuhan sistem perlu dilakukannya desain sistem dalam perancangan sebuah aplikasi yang akan dibuat dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan fitur-fitur aplikasi yang akan dirancang sesuai kebutuhan pengguna. Berikut analisa kebutuhan sistem pada aplikasi *Point of Sales* ini, antara lain:

1. User melakukan login dengan memasukkan email dan password
2. User dapat mengelola toko
3. User dapat mengelola produk
4. User dapat mengelola pembayaran
5. User dapat mengelola pesanan
6. User dapat mengelola PPN
7. User dapat mengelola Satuan
8. User dapat mengirim pesan
9. User dapat mengelola user



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

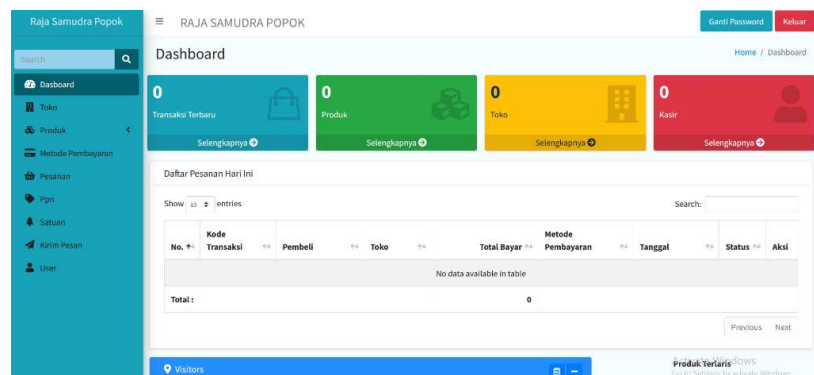
## Use Case Diagram



Gambar 5. Use Case Diagram POS Raja Samudra Popok

### d. User Interface

#### 1. User Interface Halaman Utama (Dashboard)



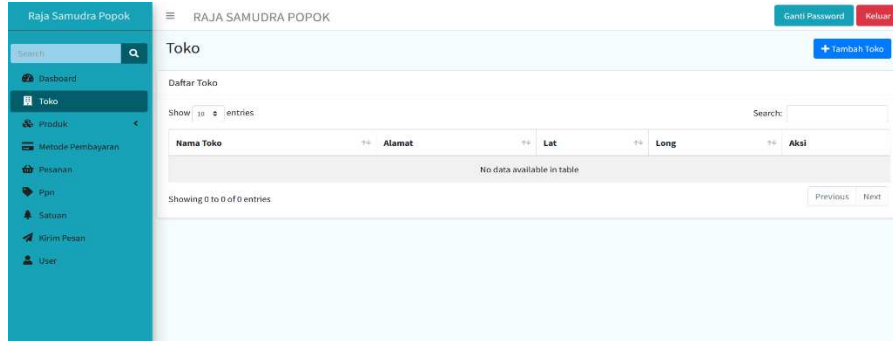
Gambar 6. User Interface Halaman Utama



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

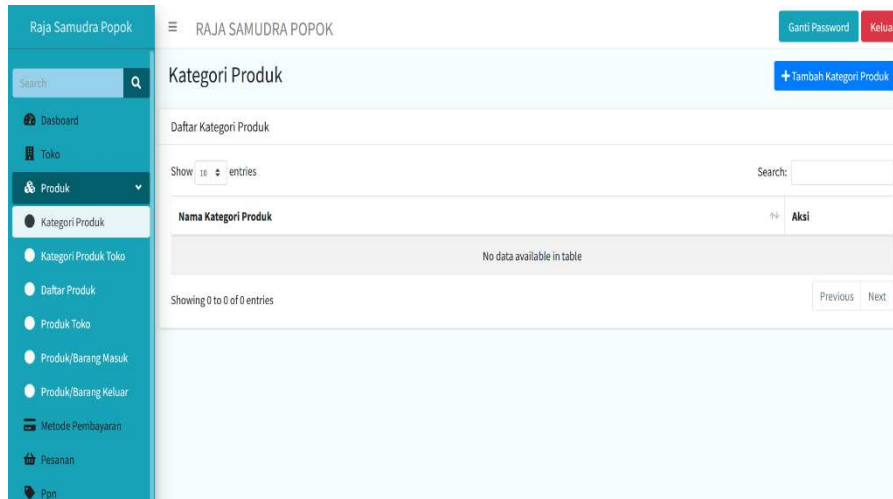
DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

## 2. User Interface Penambahan Toko



Gambar 7. User Interface Halaman Toko

## 3. User Interface Kelola Produk



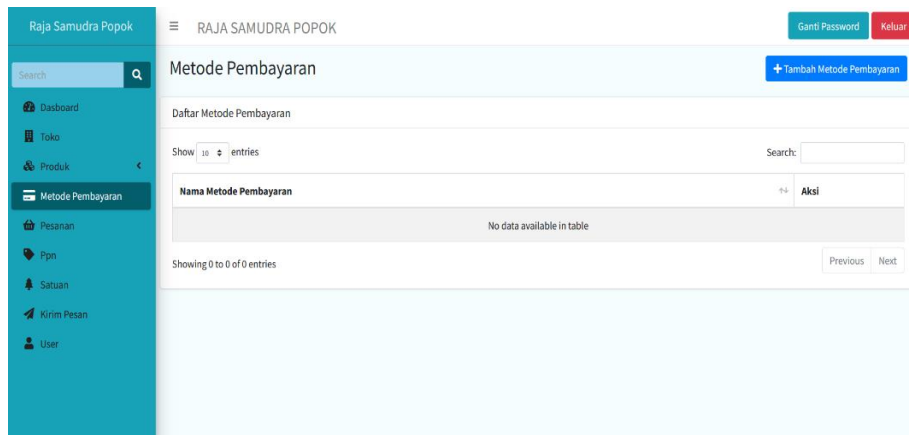
Gambar 8 . User Interface Halaman Produk

## 4. User Interface Metode Pembayaran



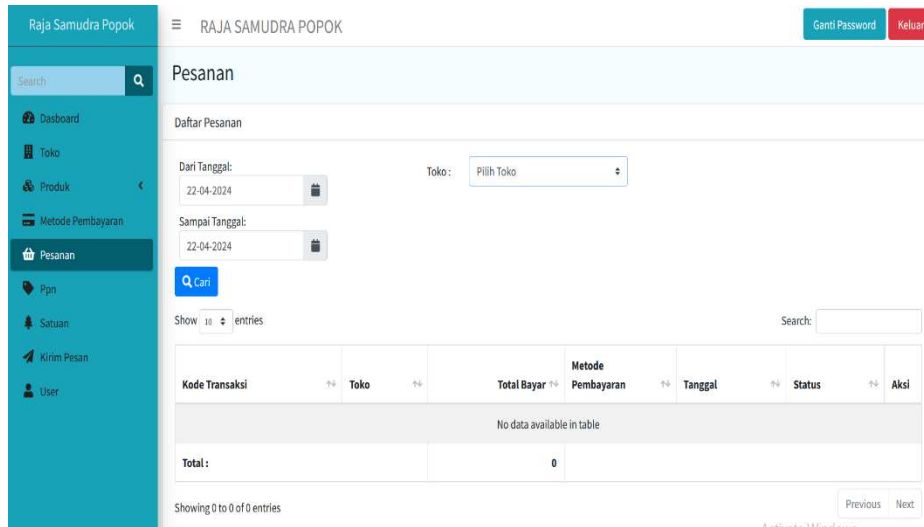
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>



Gambar 9 . *User Interface* Halaman Metode Pembayaran

## 5. User Interface Pesanan



Gambar 10. *User Interface* Halaman Pesanan

### e. *Usability Testing*

*Usability testing* merupakan salah satu cara untuk mengetahui apakah user dapat mudah menggunakan aplikasi, seberapa efisien dan efektif sebuah aplikasi dapat membantu user mencapai tujuan dan apakah puas dengan aplikasi yang digunakan. Metode yang digunakan pada pengujian ini yaitu Sistem Usability Scale (SUS). Metode ini terdiri dari 10 pertanyaan. Pertanyaan – pertanyaan tersebut memiliki jawaban dengan nilai skala 1 hingga 5. Berikut hasil perhitungan skor SUS dapat dilihat pada Tabel 2.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

Tabel 2. Hasil Perhitungan Skor SUS

| No.       | Responden | Skor Asli |    |    |    |    |    |    |    |    |     | Jumlah | Jumlah x 2,5 |
|-----------|-----------|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|--------------|
|           |           | Q1        | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |        |              |
| 1         | R1        | 4         | 2  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 3   | 35     | 87.5         |
| 2         | R2        | 4         | 1  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 3   | 34     | 85           |
| 3         | R3        | 4         | 2  | 4  | 4  | 4  | 1  | 4  | 4  | 4  | 2   | 33     | 82.5         |
| 4         | R4        | 4         | 2  | 4  | 4  | 4  | 1  | 4  | 4  | 4  | 3   | 34     | 85           |
| 5         | R5        | 4         | 1  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 3   | 34     | 85           |
| 6         | R6        | 4         | 2  | 4  | 4  | 4  | 1  | 4  | 4  | 4  | 2   | 33     | 82.5         |
| 7         | R7        | 4         | 1  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 3   | 34     | 85           |
| 8         | R8        | 4         | 2  | 4  | 4  | 4  | 1  | 4  | 4  | 4  | 2   | 33     | 82.5         |
| 9         | R9        | 4         | 2  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 3   | 35     | 87.5         |
| 10        | R10       | 4         | 1  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 3   | 34     | 85           |
| 11        | R11       | 4         | 2  | 4  | 4  | 4  | 1  | 4  | 4  | 4  | 3   | 34     | 85           |
| 12        | R12       | 4         | 2  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 3   | 35     | 87.5         |
| Total     |           |           |    |    |    |    |    |    |    |    |     | 1020   |              |
| Rata-rata |           |           |    |    |    |    |    |    |    |    |     | 85     |              |

Pada penelitian ini, hasil penilaian skor rata-rata *System Usability Scale* (SUS) memperoleh nilai sebesar 85, Dimana nilai tersebut menurut hasil interpretasi skor SUS masuk ke dalam *Grade A*. Berikut tabel hasil interpretasi skor SUS yang dapat dilihat pada Gambar 10.

| Grade | SUS       | Percentile range | Adjective        | Acceptable     | NPS       |
|-------|-----------|------------------|------------------|----------------|-----------|
| A+    | 84-100    | 95-100           | Best imaginable  | Acceptable     | Promoter  |
| A     | 80.8-84.0 | 90-95            | Excellent        | Acceptable     | Promoter  |
| A-    | 78.9-80.7 | 85-89            |                  | Acceptable     | Promoter  |
| B+    | 77.2-78.8 | 80-84            |                  | Acceptable     | Passive   |
| B     | 74.1-77.1 | 70-79            |                  | Acceptable     | Passive   |
| B-    | 72.8-74.0 | 65-69            |                  | Acceptable     | Passive   |
| C+    | 71.1-72.5 | 60-64            | Good             | Acceptable     | Passive   |
| C     | 66.0-71.0 | 41-59            |                  | Marginal       | Passive   |
| C-    | 62.7-64.9 | 35-40            |                  | Marginal       | Passive   |
| D     | 51.7-62.6 | 15-34            | OK               | Marginal       | Detractor |
| F     | 45.1-50.6 | 8-34             | Poor             | Not Acceptable | Detractor |
| F     | 0-45      | 0-19             | Worst imaginable | Not Acceptable | Detractor |

Gambar 10. Hasil Interpretasi Skor SUS

Dalam penilaian secara *adjective*, nilai skor rata-rata SUS dari penelitian ini termasuk ke dalam kategori *Excellent*. Sedangkan dalam penilaian NPS, nilai skor rata-rata SUS dari penelitian ini termasuk ke dalam kategori *Promoter*.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

## 5. Kesimpulan

Pada penelitian ini yang menggunakan *Design Thinking* sebagai metode dalam perancangan UI/UX Aplikasi *Point of Sales* berbasis web bahwa Rancangan UI/UX pada Aplikasi *Point of Sales* memberikan efisiensi dalam melakukan transaksi pembayaran, pesanan dan pengelolaan barang masuk dan keluar, tampilan aplikasi yang sederhana membuat pengguna dengan mudah memahami dan menggunakan aplikasi POS ini. Menghasilkan skor *Usability Testing* sebanyak angka 85 yang artinya rancangan UI/UX pada aplikasi *Point of Sales* ini termasuk diatas nilai rata-rata. Dimana nilai tersebut tercapai dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## REFERENSI

- [1] Agustin, H. N., Sari, D. P., & Andrian, R. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Bakery'lils Sebagai Platform Digital Penjualan Kue. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(2), 206. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i2.55400>
- [2] Arman, M., & Maberur, R. (2022). Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatika. In *JISTI* (Vol. 5, Issue 1).
- [3] Aziz, F., Uki, D., Saputri, E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). In *Jurnal* (Vol. 5, Issue 1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>
- [4] *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia - Google Books (Dr. Iyan Mulyana M. Kom)*. (2019).
- [5] Kesuma, D. P. (2021). *Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ* (Vol. 8, Issue3). <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [6] *Konsep Sistem Informasi - Google Books (Jeperson Hutapea)*. (2014.).
- [7] Laisani, A., Putra, Ms., Jendral Ahmad Yani No, J., Kecamatan seberang Ulu, U., & Palembang, K. (2022). *Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Buku Pada CV. Shabilul Haq Offset*.
- [8] *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis - Google Books (Ananda SabilHussein)*. (2018).
- [9] Damiyati, D. M (2023). *Implementasi User Interface (UI) User Experience (UX) Pada Aplikasi Kaki Enam Menggunakan Metode Design Thinking*.
- [10] Muheri, D. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Point Of Sale Berbasis Android (Studi Kasus: Sekolah Darma Yudha)*.
- [11] Nurhidayati, N., & Nur, A. M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 4(1), 51–62. <https://doi.org/10.29408/jit.v4i1.2989>
- [12] Pembelajaran, C. (2022). *ANALISA DATA Oleh : Gisely Vionalita SKM. M.Sc. Dosen program Studi Kesehatan Masyarakat Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- [13] *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition -Google Books*. (n.d.).
- [14] *PENGANTAR APLIKASI MOBILE - Google Books (Yusuf Wahyu Setia Putra, Aisyah Mutia Dawis, Fauzan Natsir, Fitria, Anak Agung Sandatya Widhiyanti, Firman Noor Hasan, Somantri, Maniah)*. (2023).
- [15] *Pengantar Sistem Informasi - Google Books- Elisabet Yunaeti*. (2017).
- [16] Shadiq, J., Wahyudin, R., & Lolly, R. (2020). *INFORMATION MANAGEMENT FOREducATORS AND PROFESSIONALS Sistem Informasi Kasir pada Restoran Siap Saji FoodPanda Berbasis Desktop*. 5(1), 85–94.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

**DOI:** <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i2.1061>

- [17] Wijaya, F., Dewayani, E., Manatap, ), & Lauro, D. (2023). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi APLIKASI POINT OF SALE PADA RUMAH MAKAN AYAMBAKAR 7 SAUDARA.*
- [18] Yoga Pratama, R., & Somya, R. (2021). *Perancangan Aplikasi Point Of Sales (POS) Berbasis Android (Studi Kasus: Warkop Vape Salatiga)* (Vol. 8, Issue 4). <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [19] Zukhri, Z. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Trac*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>